第一图书网, tushu007.com

<<JAVA语言编程技术>>

图书基本信息

书名：<<JAVA语言编程技术>>

13位ISBN编号：9787302024842

10位ISBN编号：7302024847

出版时间：1997-04

出版时间：清华大学出版社

作者：郁欣

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

内容简介
本书对如何使用Java语言进行程序设计进行了详细的介绍。
全书共分为三篇：第一篇简单地介绍了
Java语法（共6章），包括Java语言中的数据类型、运算符、表达式、基本语句等，这是编程的基础；第二篇通
过十章的内容详细而全面地讨论Java语言编程技术，内容涉及字符串处理、例外处理、线程、I/O处理、
GUI设计、Applet、多媒体支持、网络通讯、实用程序类，以及本机方法，在讲述基本原理的同时，还给出大
量的示例，以帮助读者更好地运用JavaAPI中提供的各种类和接口；第三篇是附录，附录A中根据作者的
编程实践列出在进行Java程序设计时须注意的问题，希望对读者有所帮助，附录D则给出部分常用的API，其中的类和接口在第二篇中基本上都已涉及，目的是为读者在阅读本书以及进行程序设计时提供方
便。

本书的内容基于JDK（JavaDeveloperKit）1.0.2。
相信通过学习本书会使读者熟练掌握Java语言。

书籍目录

目录
第一篇 Java语言规范
第1章 Java语言概述
1.1 Java语言发展简史
1.2 Java的特点
1.2.1 Java语言的特点
1.2.2 JavaApplet（小应用程序）的特点
1.2.3 Java和C、C十十的比较
1.3 Java程序举例
1.3.1 Java应用程序（JavaApplication）
1.3.2 Java小应用程序（JavaApplet）
第2章 简单数据类型
2.1 数据类型综述
2.2 简单数据类型的实例化——变量与常量
2.2.1 标识符（Identifiers）
2.2.2 常量（Constantvariables）
2.2.3 变量（Variables）
2.3 整数类型
2.3.1 整型常量
2.3.2 整型变量
2.4 浮点型（实型）数据
2.4.1 实型常量
2.4.2 实型变量
2.5 字符类型
2.5.1 字符型常量
2.5.2 字符型变量
2.6 布尔类型
2.7 各类型数据间的优先关系和相互转换
2.7.1 数据类型的缺省值
2.7.2 自动类型转换
2.7.3 强制类型转换
第3章 运算符和表达式
3.1 运算符综述
3.2 算术运算符
3.3 关系运算符
3.4 布尔逻辑运算符
3.5 位运算符
3.5.1 按位取反运算符
3.5.2 按位与运算符
3.5.3 按位或运算符
3.5.4 按位异或运算符
3.5.5 左移运算符
3.5.6 右移运算符
3.5.7 无符号右移运算符
3.5.8 不同长度的数据进行位运算

3.6 赋值运算符
3.6.1 赋值运算符（＝）
3.6.2 扩展赋值运算符
3.7 条件运算符
3.8 表达式
第4章 控制语句
4.1 分支语句
4.1.1 条件语句（if－else）
4.1.2 多分支语句（switch）
4.1.3 break语句
4.1.4 返回语句（return）
4.2 循环语句
4.2.1 while语句
4.2.2 do－while语句
4.2.3 for语句
4.2.4 continue语句
4.3 例外处理语句
4.4 注释语句
第5章 复合数据类型（一）——类与接口
5.1 面向对象的程序设计基本概念
5.1.1 对象
5.1.2 消息
5.1.3 类
5.2 类
5.2.1 类声明
5.2.2 类体
5.2.3 成员变量
5.2.4 方法
5.2.5 方法重载
5.2.6 构造方法
5.2.7 finalize（）方法
5.2.8 成员变量和方法的访问权限
5.2.9 实例成员和类成员
5.3 对象
5.3.1 对象的生成
5.3.2 对象的使用
5.3.3 对象的清除
5.4 面向对象程序设计的技术——继承和多态
5.4.1 继承
5.4.2 多态
5.5 接口
5.5.1 接口的定义
5.5.2 接口的实现
5.5.3 接口类型
第6章 复合数据类型（二）——数组
6.1 一维数组
6.1.1 一维数组的定义（声明）

6.1.2 一维数组的初始化
6.1.3 一维数组元素的引用
6.1.4 一维数组在程序中的使用
6.2 多维数组
6.2.1 二维数组的定义
6.2.2 二维数组的初始化
6.2.3 二维数组元素的引用
6.2.4 二维数组在程序中的使用
6.3 数组与对象的关系
第二篇 Java语言编程技术
第7章 字符串处理
7.1 生成字符串
7.1.1 文字串
7.1.2 string
7.1.3 StringBuffer
7.2 访问字符串
7.2.1 String
7.2.2 类stringBuffer
7.3 修改字符串
7.3.1 string
7.3.2 StringBuffer
7.4 其它处理
7.4.1 字符串的比较
7.4.2 字符串的转化
7.4.3 运算符‘十’的重载
7.4.4 词法分析
7.5 小结
第8章 例外处理
8.1 例外
8.1.1 例外示例
8.1.2 例外处理机制
8.1.3 例外处理的类层次
8.2 例外处理
8.2.1 捕获例外
8.2.2 声明抛弃例外
8.2.3 抛弃例外
8.3 使用例外类
8.4 小结
第9章 线程
9.1 线程的概念
9.2 线程的属性
9.2.1 线程体
9.2.2 线程的状态
9.2.3 线程的调度
9.2.4 Daemon线程
9.3 线程组
9.3.1 线程和线程组

9.3.2 类ThreadGroup
9.4 多线程程序
9.4.1 监控器
9.4.2 同步控制
第10章 输入/出处理
10.1 I/O处理的类层次
10.2 Inputstream和OutputStream
10.2.1 InputStream
10.2.2 OutputStream
10.3 文件处理
10.3.1 文件描述
10.3.2 文件I/O处理
10.3.3 随机访问文件
10.4 管道流
10.5 内存的读/写
10.6 连接多个输入流
10.7 过滤流
10.7.1 BufferedInputStream和BufferedOutputStream
10.7.2 LineNumberInputStream
10.7.3 DataInputStream和DataOutputStream
10.7.4 PushbackInputStream
10.7.5 PrintStream
10.7.6 自定义过滤流
10.8 StreamTokenizer
10.8.1 流解析语法表的初始状态
10.8.2 streamTokenizer对重设语法表的支持
10.8.3 用streamTokenizer重写10.7.4中的例10.9
10.9 小结
10.9.1 I/O例外
10.9.2 流结束的判断
11.7.1 GUI设计的基本步骤
11.7.2 实例GUIDemo
11.7.3 例程中的类
11.7.4 组件层次及布局设计
11.7.5 事件处理
11.7.6 程序运行
11.8 AWT组件的同等类
第12章 JavaApplet
12.1 Applet简介
12.2 Applet与HTML
12.3 Applet的执行框架
12.4 Applet的GUI设计
12.4.1Applet常用的几种方法
12.4.2App1et的性质
12.5 App1et通讯
12.5.1 同页Applet的通讯
12.5.2 与浏览器通讯

12.5.3 网络通讯
12.6 小结
12.6.1 安全性限制
12.6.2 Applet设计技巧
12.7 Applet 实例——15子棋游戏
第13章 多媒体支持
13.1 声音
13.2 AWT绘图
13.3 图形
13.4 文字
13.5 图象
13.5.1 载入图象
13.5.2 显示图象
13.5.3 生成图象
13.5.4 处理图象
13.6 动画
13.6.1 动画实例
13.6.2 动画技巧
13.6.3 动画模板
第14章 网络通讯
14.1 URL
14.1.1 RUL的组成和类URL
14.1.2 通过URL访问WWW
14.1.3 通过URLConnection连接WWW
14.2 s0cket通讯
14.2.1 socket通讯的步骤
14.2.2 打开socket
14.2.3 打开输入/出流
14.2.4 关闭socket
14.2.5 示例
14.3 数据报通讯
14.3.1 数据报通讯和流式通讯
14.3.2 DatagramSocket和DatagramPacket
14.4 多客户机制
14.5 安全性
14.5.1 Applet的安全考虑
14.5.2 对安全性的一些建议
第15章 实用程序类
15.1 基本数据类型封装
15.1.1 数字
15.1.2 字符类Character
15.1.3 布尔类Boolean
15.2 算术运算
15.3 对象枚举
15.3.1 接口Enumeration
15.3.2 线性表
15.3.3 相联表

15.4 系统资源
15.4.1 类System
15.4.2 Runtime对象
15.5 日期处理
15.6 处理程序属性
15.6.1 类Properties
15.6.2 系统属性
15.6.3 命令行参数
15.6.4Applet参数
第16章 集成本机方法
16.1 集成本机方法的步骤
16.1.1 编写Java源文件
16.1.2 编译Java源文件
16.1.3 生成头文件
16.1.4 生成存根文件
16.1.5 编写C语言文件
16.1.6 生成动态库
16.1.7 运行Java程序
16.2 实现本机方法
16.2.1 贯穿始终的例子
16.2.2 方法与函数
16.2.3 参数传递
16.2.4 返回类型
16.2.5 访问Java对象
16.3 实用函数
16.3.1 字符串处理
16.3.2 多线程同步处理
16.3.3 例外处理
第三篇 附录
附录A 须注意的问题
附录B 保留字
附录C 包
附录D 部分类和接口

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com